



Der Todesengel **Malthael** trägt stilecht eine finstere Kapuze und eine Stahlsichel in jeder Faust. Tyrael kann gegen seinen Ex-Kameraden nichts ausrichten – denn dessen erklärtes Ziel, alle Dämonen zu vernichten, ist ja im Grunde ehrenwert.

# Diablo 3

## Reaper of Souls

### ⊕ Stärken

- + neuer Story-Akt
- + neue Klasse
- + überarbeitetes Beutesystem
- + neues Attributssystem
- + Rückkehr der Mystikerin

### ⊖ Schwächen

- weiterhin beliebiges Talent-system ohne Spezialisierung

**Kaum sind alle Teufel und Schwierigkeitsgrade bezwungen, naht neue Gefahr: Im Addon wütet der Todesengel, wir schlagen als Kreuzritter zurück.** Von Michael Graf

### Angespielt

Genre: Action-Rollenspiel-Addon Publisher: Activision Blizzard Entwickler: Blizzard (Diablo 3, GS 01/13: 89 Punkte)  
Termin: 2014 Status: zu 50% fertig

Weitere Infos auf [GameStar.de](http://GameStar.de) Auf DVD: Preview-Video

**W**enn der Weg zur Hölle mit guten Vorsätzen gepflastert ist, führen schlechte Vorsätze somit in den Himmel? Dann müsste Malthael ja bald wieder über den Wolken thronen, der gefallene Engel der Weisheit hat nämlich den festen Vorsatz gefasst, alle Dämonen zu vernichten. »Na logo, alte Flatterfratze, willkommen im Club«, möchte

man da rufen. Eigentlich. Doch zu den Geschöpfen der Hölle zählt Malthael auch die Menschen, die Kinder der Engel und Dämonen. So wandelt sich der Weisheitsprompt zum Todesengel – und damit zum Erzfeind in **Reaper of Souls**, dem Addon zu **Diablo 3**. Dessen Handlung knüpft nahtlos ans Ende von **Diablo 3** an: Diablo ist besiegt, doch seine Essenz schlummert nach wie vor im Schwarzen Seelenstein – der sich als unzerstörbar entpuppt. Was also tun mit der Teu-

felsseele? Tyrael beschließt, den Klunker zu vergraben, was an sich eine clevere Idee wäre – würde Malthael nicht dazwischenfunken: Der gefallene Engel reißt den Seelenstein an sich, um dessen dunkle Mächte zu entfesseln. Zum Auftakt überrennen Malthaels untote Heerschaaren so erst mal die Stadt Westmarch, den Nabel der **Diablo**-Welt. Dort beginnt der neue, fünfte Story-Akt, dessen Umfang sich am zweiten Kapitel von **Diablo 3** orientieren soll. Außerdem

Natürlich kämpfen wir uns in Westmarch auch durch die **Katakomben** einer Kathedrale.

Durch solche **Portale** springen wir in die zufallsgenerierten Nephalem-Prüfungen.



Zum Beginn des fünften Aktes kämpft der Kreuzritter auf einem **Berg** oberhalb von Westmarch, im Hintergrund sieht man die Stadt.



Die Gassen von **Westmarch** setzt Reaper of Souls nach dem Zufallsprinzip zusammen.



bringt **Reaper of Souls** eine zusätzliche Heldenklasse, den Paladin, pardon, Kreuzritter. Wir haben den Gotteskrieger bereits gespielt und berichten live aus Westmarch vom Kampf gegen den Todesengel.

Der Kreuzritter beerbt tatsächlich den Paladin aus **Diablo 2**, er beherrscht sogar teilweise dieselben Fähigkeiten. Etwa den Zauberspruch »Himmelsfaust«, mit dem er seine Widersacher zu Blitzableitern umfunktioniert. In der spielbaren Demo pflanzen wir damit zudem Mini-Gewitter ins Getümmel, die weitere Feinde abblitzen lassen – eine Rune macht's möglich. Als passionierter Nahkämpfer verlässt sich der heilige Krieger vor allem auf eine dicke Rüstung sowie seinen Schutzschild, als klassenspezifische Waffe schwingt er am liebsten Flegel. Auch Schilde gibt's in einer exklusiven Variante, deren Rüstungswert gleichzeitig den Schaden des Helden steigert: Je dicker der Schild, desto kräftiger haut der Kreuzritter auch zu. Damit dient er in Gruppen als klassischer »Tank«, als gepanzerter Haudrauf und Fels in der Monsterbrandung.

Als Standard-Attacke verwenden wir »Bestrafen«, damit jeder Schlag unsere Chance erhöht, feindliche Attacken abzublocken. Per »Gleißender Schild« blendet der Gotteskrieger seine Gegner, mittels »Weihe« zeichnet er einen Schutzkreis, inner-

halb dessen er und seine Verbündeten geheilt werden. Mit der entsprechenden Rune verbrennt der Zirkel überdies Monster, die ihn betreten. Ebenfalls nützlich ist »Fallendes Schwert«, eine Art Luftschlag: Der Kreuzritter schießt empor und kracht wieder zu Boden – bevorzugt mitten in Feindgruppen. Statt der Auren des **Diablo 2**-Paladins setzt der Rächer auf »Gesetze«, die aber im Grunde genauso funktionieren: Jeweils ein Richterspruch lässt sich aktivieren; das »Gesetz der Tapferkeit« etwa erhöht den Schaden, den der Kreuzritter und seine Verbündeten anrichten. Wenn der Gotteskrieger einen kritischen Treffer landet, steigt der Schadensbonus kurzfristig noch weiter. Seine Zauberressource »Zorn« geht ihm in der Demo übrigens nie aus – zugunsten des Spielflusses hat Blizzard an der Balance gedreht.

Natürlich bekommt der Schildbruder auch Runen, mit denen er die Wirkung der Fähigkeiten anpassen kann. Die Zauberzeichen lassen sich in der Anspiel-Version allerdings noch nicht austauschen. Nun könnte man sich natürlich beschweren, dass **Reaper of Souls** bloß eine neue Klasse bringt, während das **Diablo 2**-Addon **Lord of Destruction** seinerzeit mit dem Druiden und der Assassine zwei Neuzugänge bot. Noch dazu wäre ein Todesengel-Addon doch die perfekte Kulisse für ein Comeback des Totenbeschwörers! Aber Blizzard hat bereits klipp

und klar gesagt, dass der Kreuzritter der einzige Neuling bleiben wird. Ein Totenbeschwörer soll in der Erweiterung zwar auftauchen, jedoch lediglich als NPC. Dafür hebt **Reaper of Souls** die Maximalstufe von 60 auf 70 an, was auch den bekannten Klassen neue aktive und passive Fähigkeiten, frische Runen sowie natürlich noch mächtigere Gegenstände beschert – für spielerische Abwechslung dürfte also gesorgt sein.

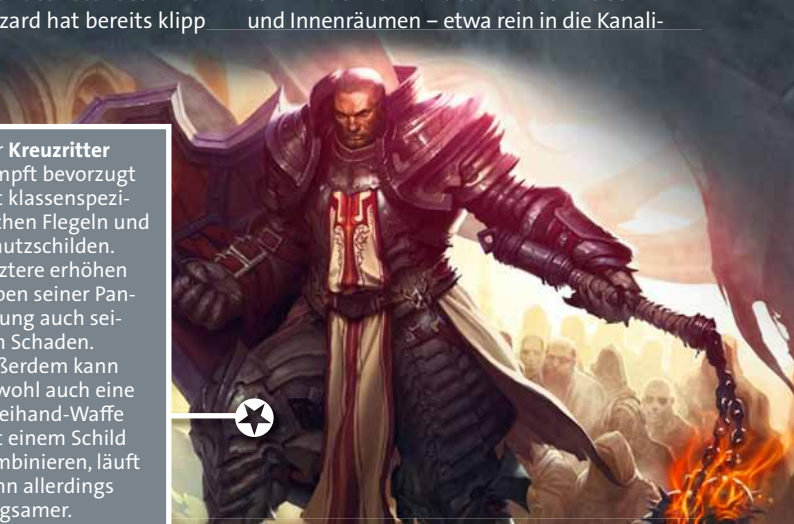
## Kreuzzug gegen Tod und Teufel

Auch der fünfte Story-Akt soll einen höheren Wiederspielwert entfalten als die bisherigen Kapitel. Bei unserer Anspiel-Session kämpfen wir uns durchs verregnete Westmarch. Die düstere Stadt sieht nicht sonderlich spektakulär aus, selbst wenn wir in den engen Gassen einige Skriptereignisse erleben – etwa Flüchtlinge, die sich vor unseren Augen in Untote verwandeln. Der Clou ist allerdings, dass sich die Metropole bei jeder Partie neu zusammensetzt, als erster Stadtlevel in **Diablo 3** wird Westmarch zufallsgeneriert. Auch im restlichen fünften Akt soll es neue Zufallselemente geben, Details dazu bleibt Blizzard jedoch schuldig. In der Stadt wechseln wir derweil nahtlos zwischen Außen- und Innenräumen – etwa rein in die Kanali-



Unter den neuen Gegnertypen ist auch der – wenig himmlische – **Seraph**.

Der **Kreuzritter** kämpft bevorzugt mit klassenspezifischen Flegeln und Schutzschilden. Letztere erhöhen neben seiner Panzerung auch seinen Schaden. Außerdem kann er wohl auch eine Zweihand-Waffe mit einem Schild kombinieren, läuft dann allerdings langsamer.



sation und direkt wieder raus. Das erleben wir allerdings nur ein paarmal, zwischen vollwertigen Abschnitten gibt's nach wie vor Nachlade-Portale.

Zum Abschluss steigt ein Bosskampf gegen eine Todesmaid, eine gefallene Engelsdame und Befehlshaberin von Malthaels Armee. Der Aushilfs-Todesengel teleportiert sich hin und her, zerfetzt uns mit schwarzen Wirbelschwadern und beschwört Untote – doch nach mehreren »Fallendes Schwert«-Luftschlägen geht das Ungeheuer schließlich zu Boden, spuckt Beute aus. Und zwar bessere Beute, als wir aus **Diablo 3** gewohnt sind, wir erbeuten sogar ein legendäres Item. Das ist kein Zufall, Blizzard überarbeitet nämlich das Beutesystem: »Loot 2.0« heißt die neue Mechanik, die bereits vor **Reaper of Souls** mit einem Patch erscheinen und damit alle **Diablo 3**-Spieler beglücken soll. So wird künftig jeder Story-Bossgegner beim ersten Ableben garantiert einen legendären Gegenstand hinterlassen. Die Items der höchsten Güteklasse sollen sich nun zudem noch einzigartiger anfühlen, jedem davon spendiert Blizzard eine individuelle Fähigkeit. Der »Serpent's Sparker« etwa – ein klassenspezifischer Stufe-70-Zauberstab für Magier – hat bei jedem Angriff die Chance, am Zielort eine feuerspuckende Hydra zu beschwören. Noch dazu wird man generell weniger, dafür aber nützlichere Beute finden – die Todesmaid etwa spendiert uns zusätzlich drei »gelbe«, also seltene Items, die unser Kreuzritzer allesamt gebrauchen kann. Oder besser »könnte«, denn hier endet die spielbare Demo.

## Der Patch, den die Fans wollen

Art und Eigenschaften der Beute sollen sich jetzt nämlich mehr an den Bedürfnissen unseres Helden orientieren, »Smart Loot« nennt Blizzard das. So erbeuten Kreuzritzer bevorzugt Items, die Stärke und Rüstungswert erhöhen. Das Ausrüstungs-Vergleichsfenster wollen die Entwickler weiter vereinfachen, neben dem Schaden listet es künftig nur noch die »Zähigkeit« auf, die Rüstungswert und Lebensenergie zusammenfasst. So sieht man leichter, ob ein Ge-

genstand den Helden stärker macht oder nicht. Außerdem verspricht Blizzard, dass es sich mehr lohnen soll, normale, »weiße« Gegenstände aufzusammeln. Das Handwerks-System wird nämlich überarbeitet, sodass der 08/15-Kram auch auf hohen Stufen eine größere Rolle spielt. Details möchten die Entwickler allerdings noch nicht nennen.

Ebenfalls per Patch erweitert Blizzard das Paragon-System, dessen Maximalstufe 100 entfällt – man kann theoretisch unendlich weiter aufsteigen. Und zwar profilübergreifend, die Paragon-Erfahrung aller eigenen Helden wird zusammengezählt. Bei jedem Level-Aufstieg darf jeder Recke einen Steigerungspunkt in seine Charakterwerte investieren, und zwar nicht nur in Stärke, Intelligenz & Co, sondern auch in andere Boni wie Widerstände oder das Angriffstempo. Das von vielen Fans vermisste Attributssystem baut Blizzard nun also durchs Hintertürchen wieder ein. Auch das Endgame soll der Vorab-Patch aufpolieren, etwa mit den neuen »Beutezügen«, 15- bis 20-minütigen Speziallevels, in denen man in zufälligen Umgebungen gegen zufällige Monster und Bosse antritt. Ebenfalls neu sind die »Nephalem-Prüfungen«: Durch Portale springt man in Arenen, in denen man offenbar unterschiedliche Aufgaben erledigen muss, beispielsweise gegen Monsterwellen antreten oder Schatzgoblins jagen. Je schneller man die Aufgaben erfüllt, desto bessere Belohnungen wirft die Prüfung ab.

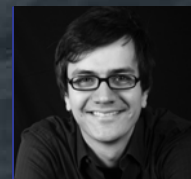
Diese Beute-, Paragon- und Endgame-Gimmicks gibt's also per Patch für alle Spieler. Den Kreuzritzer, den fünften Akt sowie die Maximalstufe 70 samt zugehörigen Runen und Fähigkeiten bekommen aber nur Add-on-Monsterjäger. Zu den neuen Gegenständen von **Reaper of Souls** zählt auch ein frischer Edelstein, der Diamant. Okay, so neu ist der Klunker gar nicht, seine Eigenschaften ähneln dem Pendant aus **Diablo 2**: In allen Items außer Helmen und Waffen erhöht er den Widerstand gegen alle Schadensarten. Wenn man ihn in einen Helm einsetzt, senkt er die Abklingzeit von Fähigkeiten, in Waffen erhöht er den Schaden gegen Elitegegner – klingt nach dem neuen Lieblingsjuwel von »Inferno«-Abenteuern.

Die **Todesmaid** bittet zum Bosskampf in der Kathedrale von Westmarch.



Ebenfalls nur für Käufer von **Reaper of Souls** gibt's einen neuen Handwerker: die Mystikerin, die Blizzard ursprünglich für das Hauptprogramm geplant, dann aber rausgeworfen hatte. Im Addon kehrt die Dame zurück und darf Gegenstände verzaubern, um deren magische Eigenschaften zu ändern. Ein Schwert mit Stärke-Bonus lässt sich so beispielsweise zur Intelligenz-Klinge ummodellern – das nötige Glück vorausgesetzt, denn das Ergebnis der Verzauberung ist zufällig. Außerdem kann die Mystikerin Gegenstände transmogrifizieren, also das Aussehen eines beliebigen erbeuteten Gegenstands (den man aber nicht mehr besitzen muss) auf einen anderen übertragen.

Kurz vor unserem Redaktionsschluss kursierten zudem Gerüchte über einen neuen »Adventure«-Spielmodus, in dem die Beutezüge und eine gewisse »Teufelshand« eine Rolle spielen sollen. Details dazu erwarten wir im November auf der Blizzcon, gute Vorse sind aber schon mal erkennbar. **GR**



### Frohe Todesbotschaft

Michael Graf  
Mitglied der Chefredaktion  
micha@gamestar.de

Der Tod kommt, und ich freue mich drauf. Vor allem den Kreuzritzer könnte ich kaum freudiger begrüßen, schon in **Diablo 2** war der magie- und kampfbegabte Paladin mein Liebling. Allzu individuell fühlt sich der Glaubenskrieger aber noch nicht an, eher wie ein Barbar mit Schutzschild; das »Fallende Schwert« etwa ähnelt dem altbekannten Sprungangriff. Schade auch, dass Blizzard nichts am beliebigen Talentsystem ändert, was allerdings gemeinsam mit dem Online-Zwang (der weiterhin bestehen bleibt) mein größter Kritikpunkt an **Reaper of Souls** wäre. Der Vorab-Patch wiederum dürfte vor allem das Endgame von **Diablo 3** deutlich bereichern, das verbesserte Beutesystem klingt genau nach dem, was sich die Community wünscht. Der Abgang von Jay Wilson als Cheftwickler scheint sich ausgezahlt zu haben, Blizzard hört offensichtlich wieder auf seine Spieler – gut so!

**Potenzial: Sehr gut**



Die **Mystikerin** kann Gegenstände verzaubern und »transmogrifizieren«.